

## ATELIER N°1 : EQUITATION

### PRESENTATION & OBJECTIFS

Chacun leurs tours, dans un couloir balisé de 5m de large le long du terrain, les cavaliers doivent effectuer des « exercices ».

**1** - Le cavalier part seul de la ligne de départ à l'allure qu'il souhaite et doit effectuer un arrêt avec une immobilité de 3 secondes entre 4 plots disposés au milieu de la longueur.

*Si l'arrêt est réussi, dans l'espace balisé, le cavalier remporte 4 points. Si, pendant ou après l'arrêt, le cavalier pose ses 2 mains sur la tête pendant 2 secondes en conservant l'immobilité de son poney, il remporte 2 points supplémentaires.*

**2** - A partir de l'arrêt, le cavalier doit ensuite, à l'allure qu'ils souhaitent, contourner (par la droite ou par la gauche) un plot cavaletti situé au bout du couloir balisé. Il doit récupérer un ballon de horse ball posé sur le plot.

*Si le ballon est récupéré à la 1ère tentative les cavaliers gagnent 6 points, à la 2ème tentative ils gagnent 3 points. La récupération du ballon doit se faire dans le mouvement, sans rupture d'allure. La récupération à l'arrêt ne rapporte aucun point. Si, après 2 tentatives, le cavalier n'est pas parvenu à récupérer le ballon, les arbitres peuvent le lui donner dans les mains. S'il y a destruction de l'obstacle (chute du plot cavaletti) alors que le ballon est disposé dessus, cela est comptabilisé comme une tentative infructueuse.*

**3** - Le cavalier, balle en main, doit revenir jusqu'à la ligne d'arrivée. Sur cette longueur, il doit prendre le galop pour un minimum de 5 foulées. Sur cette même longueur, quand il le souhaite, le cavalier doit effectuer 2 « jongles » avec le ballon au trot ou au galop (ballon jeter en l'air et récupérer à 2 reprises).

*Si le cavalier (ballon en main) effectue au minimum 5 foulées au galop, il remporte 6 points. Si le cavalier effectue 2 « jongles » avec le ballon au trot ou au galop, il remporte 3 points. Si le ballon tombe à terre, le cavalier doit le ramasser afin de poursuivre la réalisation de l'atelier. Le cavalier termine son atelier dès qu'il a franchi la ligne d'arrivée.*

#### Informations générales

Début de l'atelier	Lors du franchissement de la ligne de « départ ».
Fin de l'atelier	Lors du franchissement de la ligne de « d'arrivée ».

#### Barème

Arrêt 3 secondes ou plus	4 points
Mains sur la tête 2 secondes ou plus	2 points
Tentatives de récupération du ballon	2 tentatives possibles.
Récupération du ballon	6 points à la 1ère tentative / 3 points à la 2ème tentative
5 foulées au galop ou plus	6 points
2 « jongles » minimum au trot ou au galop	3 points

#### Ce qui peut arriver...

#### Conséquences

L'arrêt ne s'effectue pas dans l'espace balisé.	Echec. Le cavalier continue son parcours.
L'arrêt dure moins de 3 secondes	Echec. Le cavalier continue son parcours. Si le cavalier a quand même mis les mains sur la tête au

	moins 2 secondes, cela n'est pas pris en compte.
L'arrêt dure 3 secondes ou plus et le cavalier a mis les mains sur la tête moins de 2 secondes	Le score est celui de l'arrêt de 3 secondes ou plus (4 points). Le cavalier continue son parcours.
Le ballon est récupéré mais le cavalier ne contourne pas le plot	Les arbitres arrêtent le cavalier. La récupération du ballon n'est pas valable. Elle est comptabilisée comme une tentative infructueuse. Le cavalier doit recommencer la récupération du ballon s'il reste des tentatives à effectuer. Dans le cas inverse, il continue son parcours.
Le plot tombe avec le ballon dessus	La tentative de récupération du ballon est comptabilisée comme infructueuse. Les arbitres arrêtent le cavalier pour remettre en place le matériel. Le cavalier doit recommencer la récupération du ballon s'il reste des tentatives à effectuer.
Le cavalier fait moins de 5 foulées de galop	Echec. Le cavalier continue son parcours.
Volte	La volte est autorisée.
Ballon qui tombe à terre	Si le ballon tombe à terre, le cavalier doit le ramasser pour continuer son parcours.
Sortie du terrain	Le cavalier doit revenir sur le terrain à l'endroit de la sortie, sous les ordres des arbitres afin de continuer son parcours.
Chute	La chute est éliminatoire. Le score du cavalier sera de 0 point. Le cavalier peut terminer son parcours.
Abandon	Le score du cavalier sera de 0 point.

